1 Información importante

Inicio

2 Introducción

3 Controles

4 Iniciar la partida

5 Guardar datos

Explorar Melodia

6 Mapa

7 Pantalla de selección de etapa

Cómo jugar

8 Etapas normales

9 Etapas de jefes

10 Resultados

11 Amigos

Solución de problemas

12 Información de ayuda

1 Información importante

Gracias por elegir HarmoKnight para la consola Nintendo 3DS.

Para los efectos de este manual, el término "Nintendo 3DS" se refiere tanto a la consola Nintendo 3DS como a la consola Nintendo 3DS XL.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

⚠ IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación **Información sobre salud y seguridad** dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono ⚠ en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

IMPORTANTE

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita www.nintendo.com/ippolicy para ver la política completa y conocer tus derechos.

© 2012-2013 GAME FREAK inc./ Nintendo.
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
CTR-P-AQ7E-USZ

2 Introducción

HarmoKnight es un juego de acción rítmica en el que deberás seguir el compás de la música mientras saltas sobre obstáculos y derrotas enemigos.

Este juego se controla con los botones de la consola.

Controlar a Tempo

Tempo, nuestro protagonista, es un joven lleno de energía que pule sus habilidades día a día bajo la atenta mirada de su entrenador, Master Woodwin.

Saltar

Ⓑ / Ⓧ

Atacar

Ⓐ / Ⓨ

Ataque cargado

Mantén oprimido Ⓐ para aumentar la potencia, y después suéltalo.

Controles en el menú

Elegir	✣
Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

Pausar

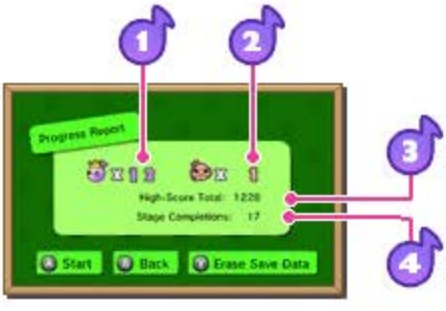
Oprime START durante la partida para pausarla y mostrar el menú de pausa.

4 Iniciar la partida

Cuando inicies la partida por primera vez, el video de presentación se mostrará cuando salgas de la pantalla del título. Si ya cuentas con datos de guardado, estos se mostrarán en el reporte que aparecerá cuando salgas de la pantalla del título.

Reporte

Este reporte incluye información sobre tu partida. Oprime Ⓐ en la pantalla del reporte para pasar a la pantalla del mapa (ver pág. 6) y continuar la partida.



1. Notas reales recogidas (ver pág. 10)
2. Aves Pinklef rescatadas (ver pág. 10)
3. Máximas puntuaciones combinadas
4. Cantidad de veces que has completado las etapas

Borrar los datos guardados

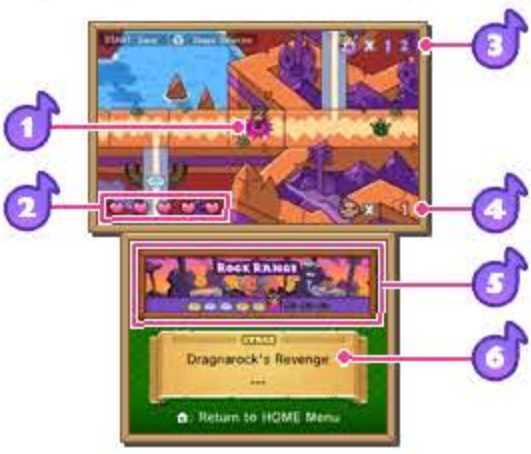
En la pantalla del reporte, oprime Ⓨ para borrar los datos guardados.
Ten en cuenta que los datos borrados no podrán recuperarse.

5 Guardar datos

El juego guardará los datos automáticamente cada vez que completes una etapa. También podrás guardar los datos cuando lo desees oprimiendo START en el mapa (ver pág. 6).

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

Muévete con ✣ y oprime Ⓐ para entrar a una etapa. Completa las etapas de un mundo y derrota al jefe que encontrarás en la etapa final para pasar al mundo siguiente.



1 Etapas

- : Etapa a la que aún no puedes entrar
- : Etapa normal a la que puedes entrar (ver pág. 8)
- : Etapa del jefe a la que puedes entrar (ver pág. 9)

Nota: la primera vez que completes una etapa, su marcador cambiará a uno de los siguientes colores, dependiendo de tu desempeño: , , . Cuando vuelvas a jugar una etapa, su marcador cambiará solo si registras un mejor desempeño que la vez anterior.

2 Vitalidad (ver pág. 8)

3 Notas reales recogidas

4 Aves Pinklef rescatadas

Muestra cuántas aves Pinklef has encontrado.

5 Progreso en el mundo actual

6 Nombre de la etapa

Una vez que hayas completado una etapa, también se mostrará tu puntuación más alta.

Fragmentos de meteorito

En ocasiones tu camino estará bloqueado por fragmentos de meteorito. Recoge un número determinado de notas reales para aplastar el fragmento que te impide el paso y así seguir adelante.

7 Pantalla de selección de etapa

Oprime Ⓨ cuando te encuentres en el mapa para pasar a la pantalla de selección de etapa. Selecciona un mundo con ✥ y oprime ✥ para elegir una etapa.

Modo de velocidad

Una vez que hayas seleccionado una etapa, oprime Ⓐ para jugar a velocidad normal o Ⓧ para jugar a una velocidad más rápida.

Nota: obtén una flor dorada (ver pág. 10) en Normal mode (Modo de velocidad normal) en una etapa para poder iniciarla en Fast mode (Modo de velocidad rápida).

Escuchar música

Oprime START para escuchar un avance de la música de la etapa seleccionada.

Avanza hacia la meta derrotando enemigos y recogiendo notas al compás de la música.

Pantalla de juego

1 Notas recogidas

2 Corazones

Representan tu vitalidad. Perderás un corazón cada vez que recibas daño.

Rompe un huevo y recoge el corazón que aparece para recuperar una unidad de vitalidad.

Recoger notas

Puedes recoger notas simplemente pasando sobre ellas o en una de las siguientes maneras:

Saltando para recogerlas

Golpeando las Percussiplant (plantas de percusión)

Si golpeas una de estas plantas en el momento justo, recibirás una nota.

Si golpeas una de estas plantas con un ataque cargado, ¡recibirás dos notas!

Golpeando enemigos

En ocasiones encontrarás notas aladas fuera de tu alcance. Para obtenerlas, golpea a los enemigos cercanos, cuando golpees al enemigo indicado, saldrá volando hacia la nota y la obtendrás.

Fin de la partida

Si pierdes todos tus corazones, o te sales de la pantalla, será el fin de la partida. Puedes volver a jugar la misma etapa desde el principio.

Los jefes finales y los jefes medios aparecen en estas etapas. Oprime los botones siguiendo la secuencia que aparece en pantalla para derrotarlos.

El ritmo de la batalla

❶ Mira la secuencia

Sonará una señal y en la pantalla se mostrará una secuencia de botones que sigue el ritmo de la música. Asegúrate de recordar tanto el orden de los botones como el ritmo en la secuencia. Por ejemplo: Ⓑ→Ⓐ→Ⓐ.

❷ Repítela

Cuando escuches la señal por segunda vez, repite la secuencia de botones en el mismo orden que se mostró, siguiendo el ritmo. Si superas el reto y aún cuentas con vitalidad, podrás avanzar.

Repite las secuencias ❶ y ❷ varias veces para derrotar al jefe y completar la etapa.

Fin de la partida

Si pierdes todos tus corazones, o cometes un error en determinados puntos, será el fin de la partida. Podrás volver a jugar la etapa desde el principio.

La pantalla de resultados se mostrará cuando completes una etapa.

Retoños

Dependiendo de cuántas notas hayas recogido, aparecerá una flor de la victoria dorada o plateada.

Nota: si no recoges las notas suficientes, la flor de la victoria no florecerá.

Notas reales

Recibirás una nota real cada vez que la flor de la victoria florezca.

Nota: solo hay una nota real por etapa.

Busca aves Pinklef

Presta atención a las aves Pinklef que se esconden en algunas etapas. Se dice que si rescatas a las cinco aves recibirás una recompensa.

A medida que avances en tu viaje, harás nuevos amigos. En determinados momentos, podrás controlarlos en lugar de a Tempo.

Lyra

Esta guerrera de Melodia puede derrotar a los enemigos a distancia con su certero arco.

Disparar flecha	Ⓐ / Ⓨ
Agacharse	Ⓑ / Ⓧ

Tyko y Cymbi

Par de aventureros nómadas que combaten con sus poderosas armas de percusión.

Ataque de Tyko	Ⓐ / Ⓨ
Ataque de Cymbi	Ⓧ / Ⓑ

12 Información de ayuda

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078